©SNK 1999 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

はじめに

この度はネオジオCD専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に必ずこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。

★ネオジオCD本体、またはネオジオCDZ本体の取扱説明書も併せてお読みください。

★ご使用になる方が低年齢の場合は、保護者がよくお読みになって説明してください。

⚠ 警告

■疲労している時、睡眠不足の時は十分に体調が回復してからゲームをお楽しみください。また、連続して長時間にわたってゲームをされることは健康上好ましくありませんので、1時間毎位に休憩をおとりください。

■ゲームをする時は、部屋を明るくして、モニターに接近しすぎないようにしてください。また、過去に一時的にでも強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしたことが原因で筋肉のけいれん、意識の喪失を経験したことのある方は、ゲームをする前に必ず医師とご相談ください。

CONTENTS

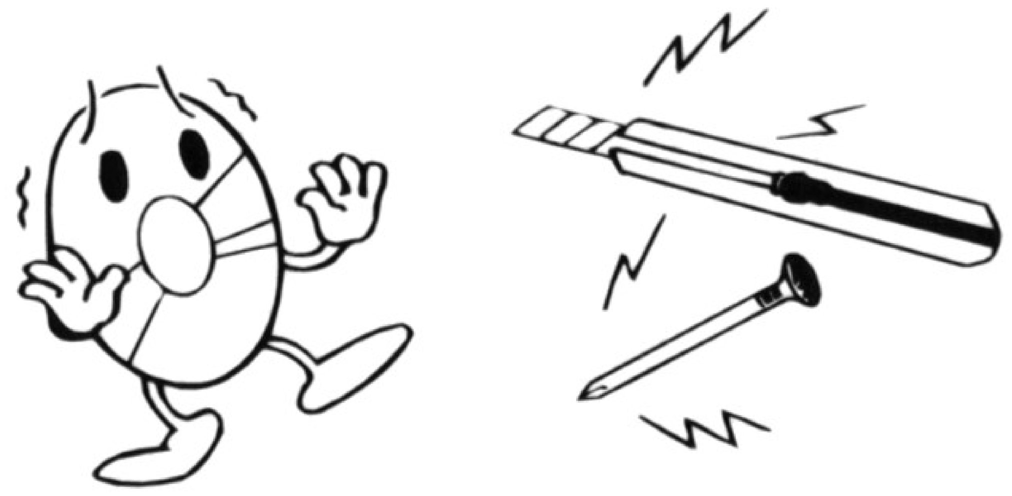
使用上の注意 …… 4
プロローグ …… 5
コントローラーの使い方 …… 6
ストライカーマッチとは? …… 7
ゲーム画面の説明 …… 8
タイトルメニューについて …… 9
ゲームの始め方 …… 10
イラストとデモの鑑賞について …… 13
キャラクター操作の説明 …… 14
プラクティスモードについて …… 18
オプションモードについて …… 19
キャラクター&必殺技コマンド紹介 …… 21
おまけの情報 …… 30

使用上の注意

このディスクはネオジオCD専用のゲームソフトです（音楽用のCDプレイヤーでは使用しないでください）。
ゲームを始める前に、以下の注意事項をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。

ディスクの取り扱いについて

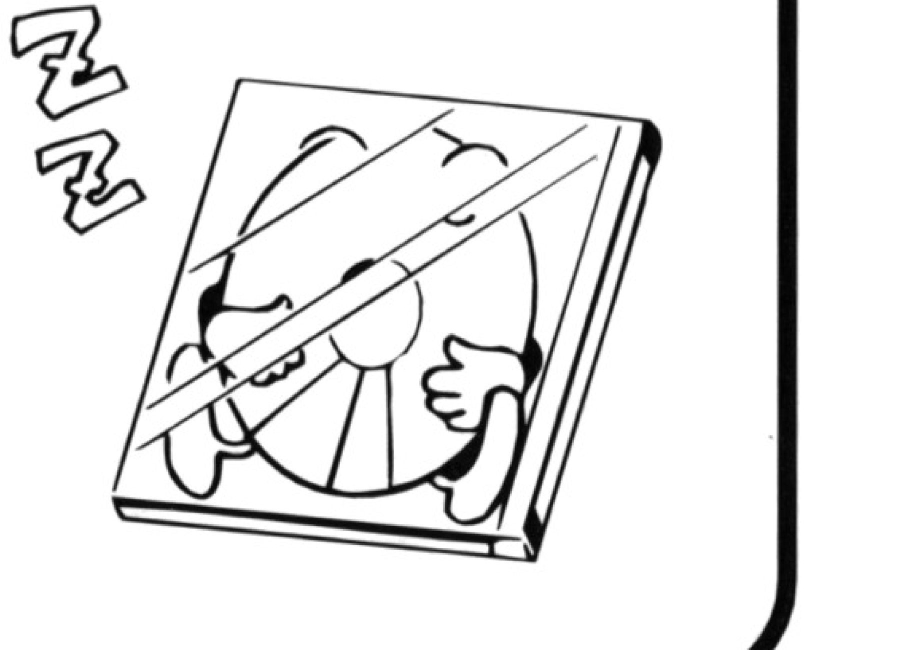
ディスクをキズつけないでください。ケースから出し入れする際は、特に注意が必要です。



ディスクのレーベル面に文字を書いたり、シール等を貼ったりしないでください。読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）にキズをつける恐れがあります。また、ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

読み取り面を汚さないでください。もし汚した場合は、柔らかい布で中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。シンナーやベンジンは使わないでください。

プレイ後は元のケースに入れて、高温・多湿の場所を避けて保管してください。



ゲームデータ・バックアップについて

このゲームは、ネオジオCD本体の内蔵RAM（バックアップメモリー）を使えば、進行データを簡単にバックアップできます。ただし、内蔵RAMが初期化されていない場合は、セーブやロードは行えません。
※初期化の方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

■ゲームデータのセーブ方法

ゲームオーバー後に「セーブ選択画面」が表示されます。レバーで「YES」を選んでAボタンを押すと、それまでの進行データを記録できます（ソフトによってはゲーム中、自動的にセーブされるものもあります）。ただし、同一ゲームのデータを複数セーブすることはできませんのでご注意ください。

■ゲームデータのロード（呼び出し）方法

ゲームデータがセーブされていれば、ゲームスタート前に「ロード選択画面」が表示されます。レバーで「YES」を選んでAボタンを押すと、前回セーブした続きから遊べます。

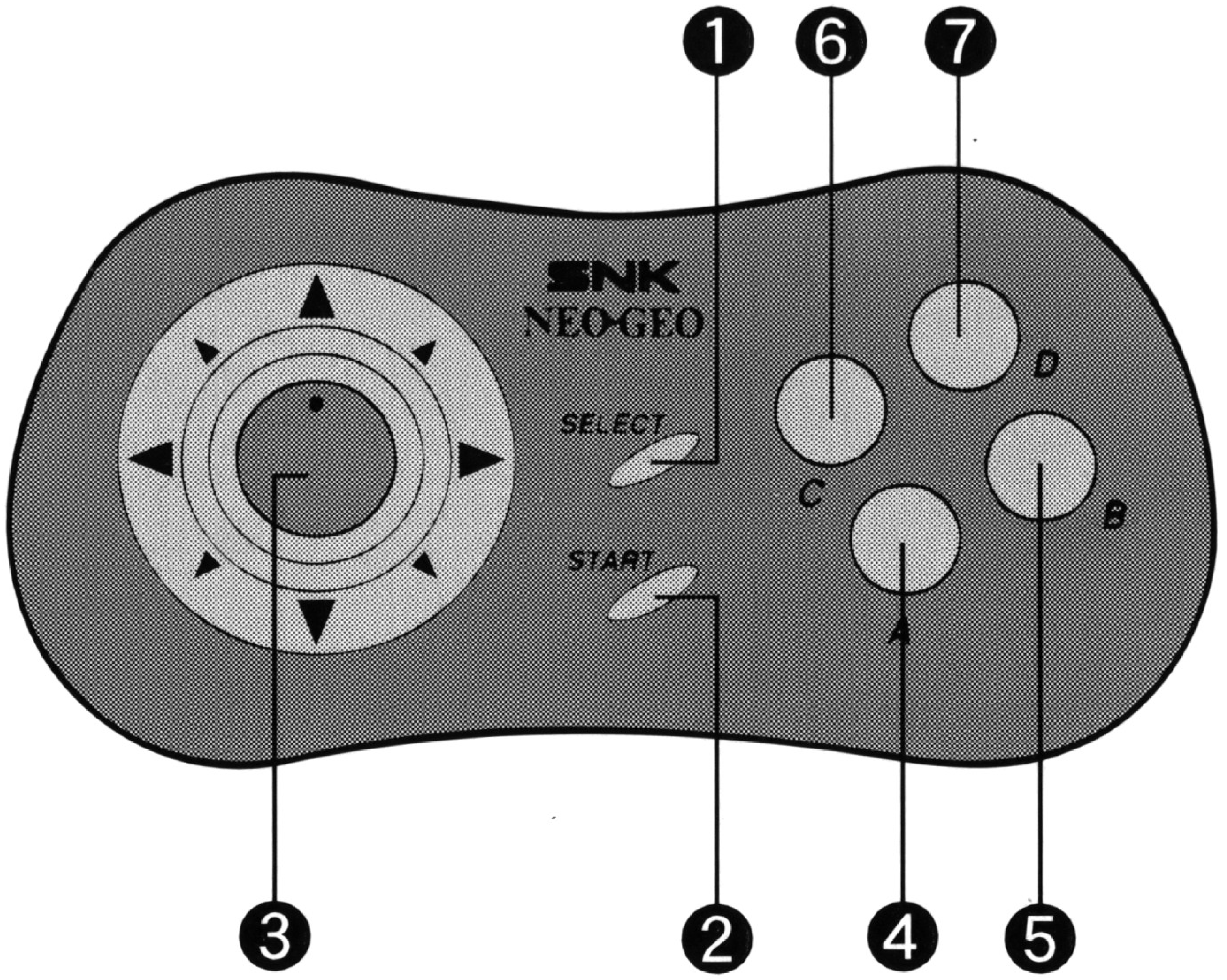
★このディスクを無断で複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。
★本書では、説明のために一部「ネオジオ」の画面写真を使用しております。

プロローグ

〈キング・オブ・ファイターズを開催する〉
今年も、世界各地の格闘家達へKOFの招待状が届けられた。だが、今回は例年のような世界規模の盛り上がりが感じられず、格闘家達もどこか腑に落ちないようだ。さらに、不審に輪をかけるように対戦形式にも新しいルール規定が…。

〈対戦形式は3対3。ただし、今大会はストライカーマッチを採用する〉
ストライカーマッチ――聞き慣れない名称に、格闘家達は戸惑いを隠せない。大会にキナ臭いものを感じたハイデルンは、ラルフ達を送り込み、大会開催の真相究明に乗り出した。また、二階堂紅丸も招待選手で結成されたスペシャルチームの一員としてKOFに招かれた。あらかじめ記されたチームメイトの名前は、K'とマキシマという名前のみ。格闘界で聞いたこともない名前に紅丸は困惑する。釈然としないまま開催地へ向かう紅丸、そして格闘家達。ストライカーマッチとは？開催される大会には何か裏はあるのか？さまざまな謎をはらみながらも、今年もまたキング・オブ・ファイターズの幕が開く!!

コントローラーの使い方



コントローラーの基本設定は以下の通りです。

❶ **セレクトボタン** ———— ポーズ(もう一度押すと解除)
❷ **スタートボタン** ———— ゲームスタート／途中参加／コンティニュー／挑発(ゲーム中)
❸ **コントロールレバー** ———— キャラクターの移動・ジャンプ・しゃがみ・ガードなど／モードや各項目などの選択

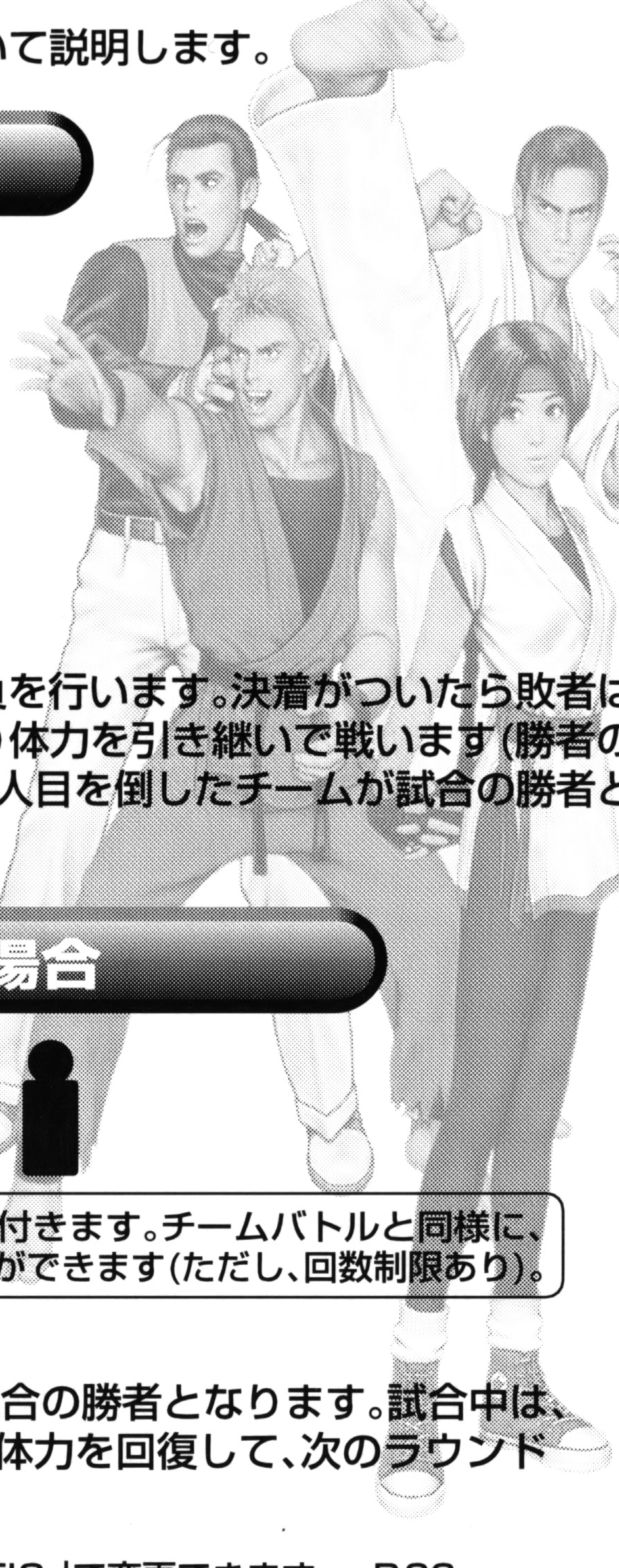
❹ **A** ボタン …**弱パンチ／選択の決定**
❺ **B** ボタン …**弱キック**
❻ **C** ボタン …**強パンチ**
❼ **D** ボタン …**強キック**

※A～Dボタンの操作設定はオプションモードの「BUTTON CONFIG.」で変更することができます。(→P20)

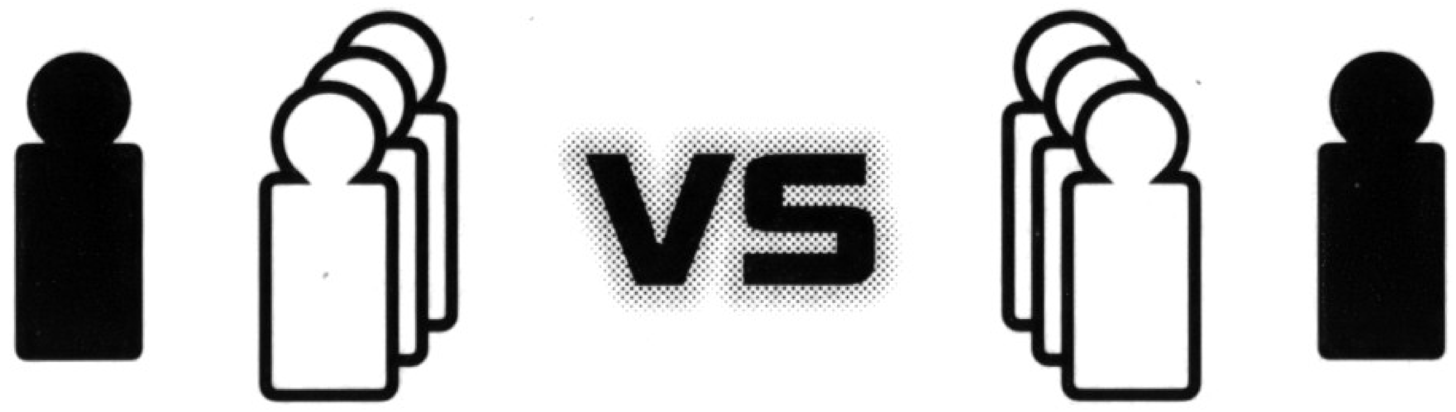
THE KING OF FIGHTERS '99

ストライカーマッチとは？

今回からＫＯＦに採用された「ストライカーマッチ」について説明します。



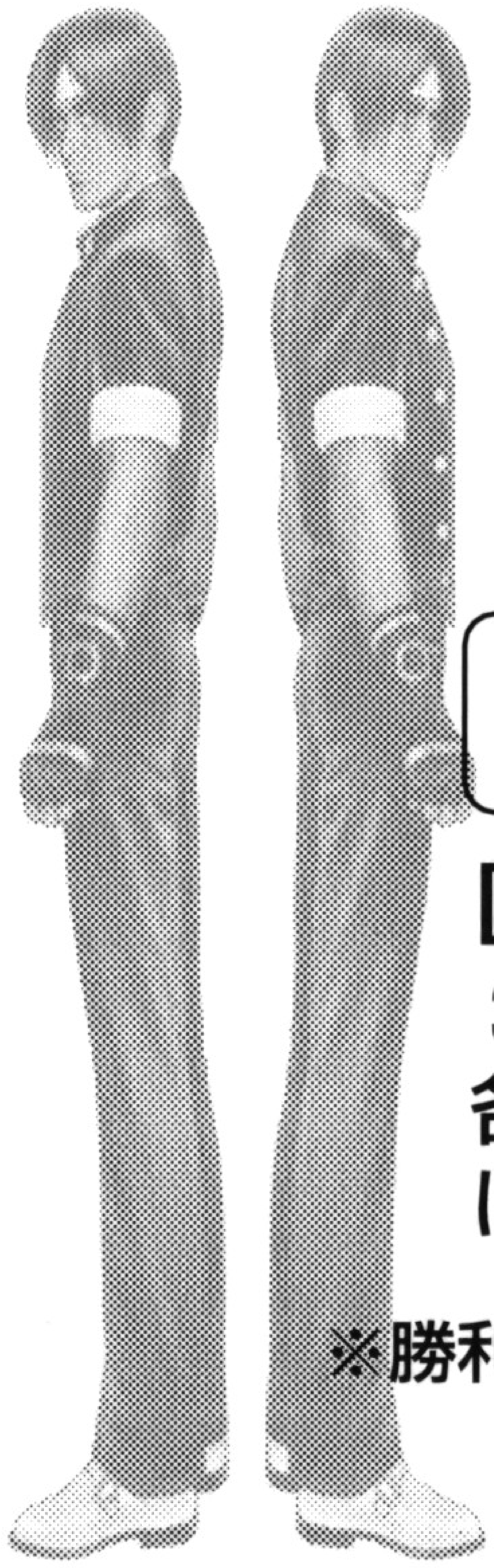
チームバトルの場合



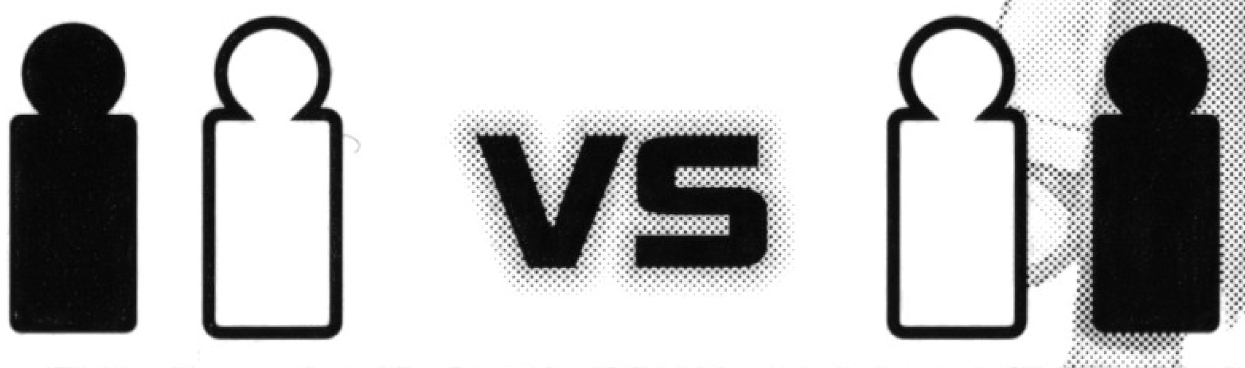
チーム構成は出場選手３人＋ストライカー１人で、ストライカーになった選手は試合中いつでも援護に飛び込むことができます(ただし、回数制限あり)。

[試合ルール]

両チームの１人目の出場選手同士が対戦し、１ラウンド勝負を行います。決着がついたら敗者は２人目と交代し、勝者はそのまま残って前のラウンドの残り体力を引き継いで戦います(勝者の体力は勝利ボーナスとタイムボーナスで若干回復)。先に３人目を倒したチームが試合の勝者となり、次の試合に進みます。



シングルバトルの場合



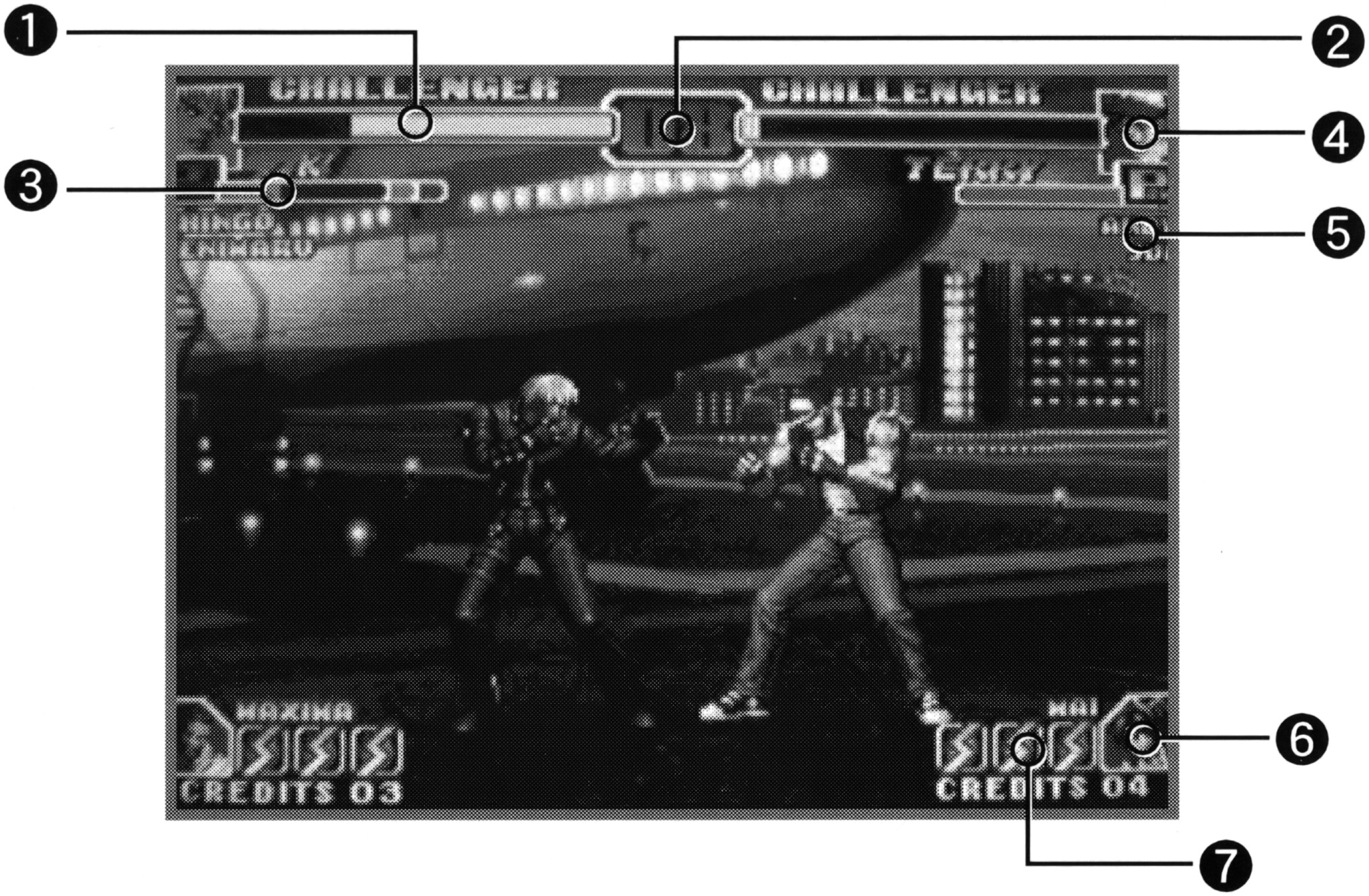
シングル戦も出場選手１人にストライカー１人が付きます。チームバトルと同様に、ストライカーは試合中いつでも援護に飛び込むことができます(ただし、回数制限あり)。

[試合ルール]

３本勝負で、２本(２ポイント)先取した方が試合の勝者となります。試合中は、各ラウンドで決着がつくごとに両者ともに全体力を回復して、次のラウンドに進みます。

※勝利ポイント数はオプションモードの「BATTLE CONFIG.」で変更できます。→P20

ゲーム画面の説明



❶ **体力ゲージ**：対戦中のキャラクターの体力を表し、0になった方が負けです。
残りが少なくなると、赤点滅状態になります。

❷ **残り時間**：1ラウンドの制限時間。0になると残り体力で勝敗を決定します。

❸ **パワーゲージ**：攻撃するごとに溜まっていきます。→P16

❹ **使用キャラクター**：現在使用しているキャラクターの顔を表示します。

❺ **他のチームメンバー名**：待機中のキャラクターの名前を表示します。

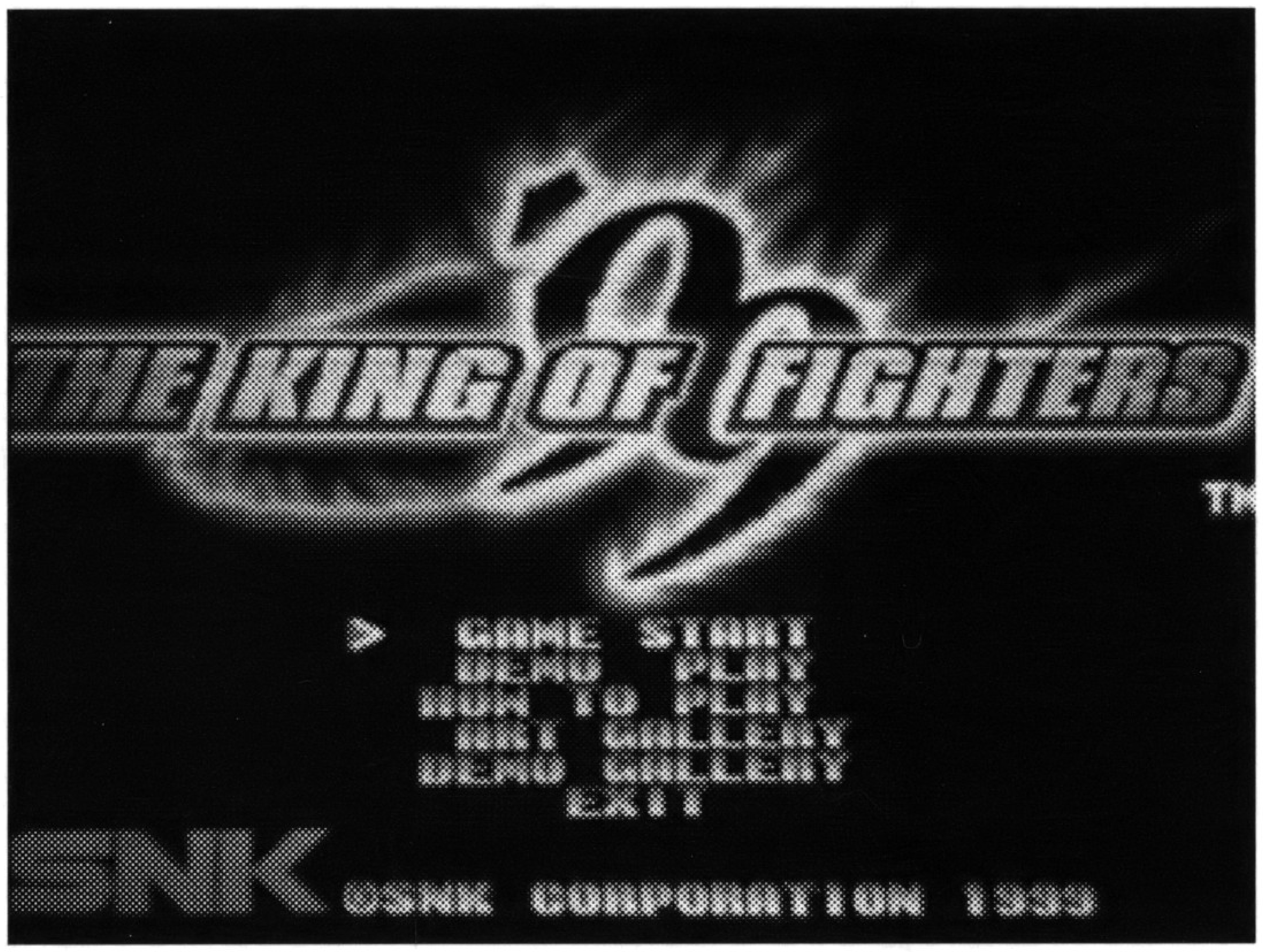
❻ **ストライカー**：ストライカー役のキャラクターの顔と名前を表示します。→P16

❼ **ストライクボム**：1つ消費することでストライカーを1回呼び出せます。→P16

THE KING OF FIGHTERS '99

タイトルメニューについて

タイトル画面で以下のメニューを選択することができます。
レバー上下で選び、Aボタンで決定してください。



- **GAME START** …………ゲームスタートします。→P10〜12
- **DEMO PLAY** ……………オープニングデモ及びゲームデモが流れます。
- **HOW TO PLAY**…………操作説明のデモが流れます。
- **ART GALLERY** ………アートギャラリーモードに進みます。→P13
- **DEMO GALLERY** ……デモギャラリーモードに進みます。→P13
- **EXIT** ……………………………コントロール画面に戻ります。

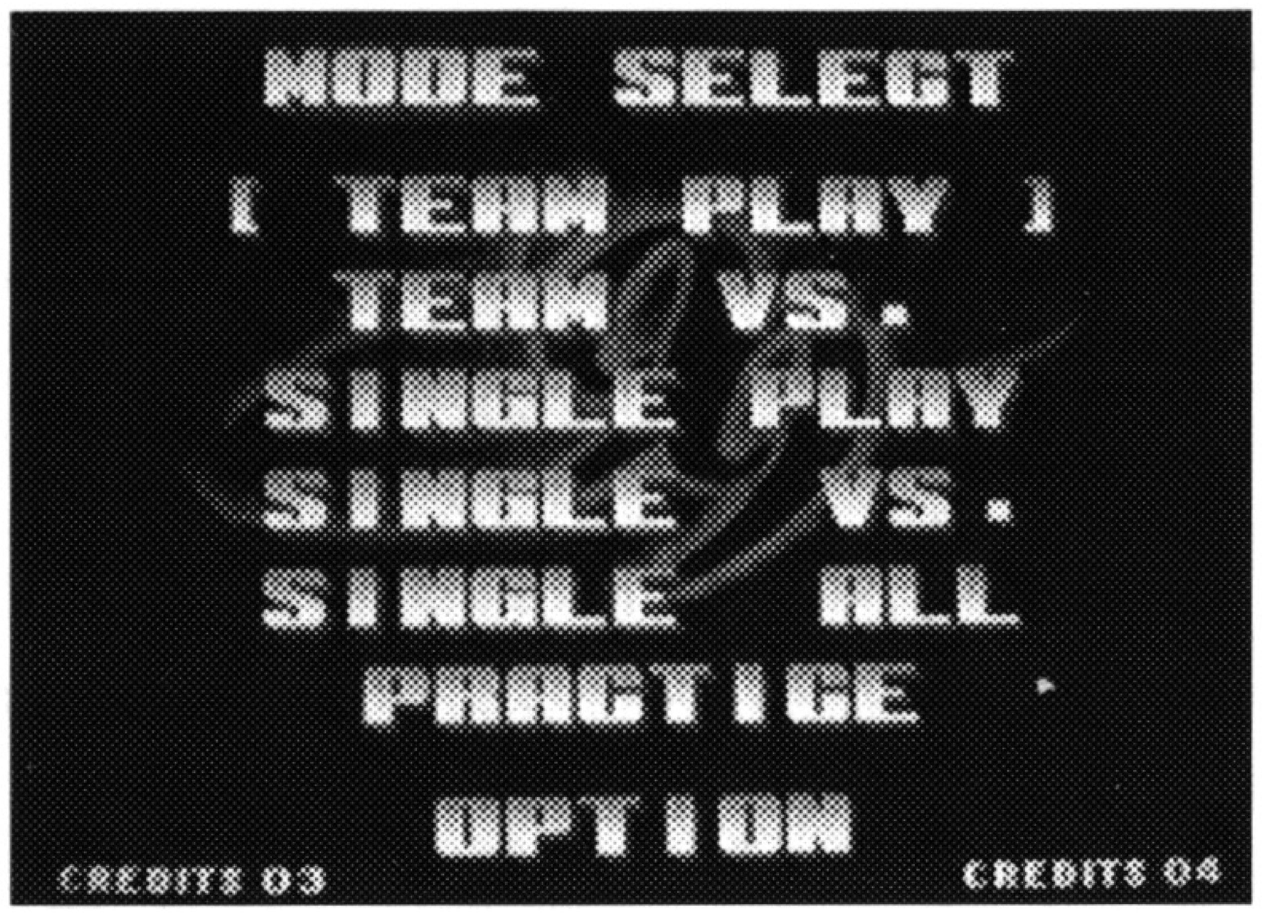
※タイトル画面でスタートボタンを押すと、選んだメニューに関係なく強制的にゲームスタートします。

ゲームの始め方

タイトル画面で「GAME START」を選択・決定するか、もしくはスタートボタンを押してください。

❶ モードセレクト画面

次の７つのモードから１つをレバー上下で選び、Aボタンで決定してください。



●TEAM PLAY[チームプレイモード]
チームバトルで対CPU戦を行うモードです。
全部で８戦あります。

●TEAM VS.[チームVSモード]
チームバトルでの２人対戦プレイを繰り返し
行うモードです。

●SINGLE PLAY[シングルプレイモード]
シングルバトルで対CPU戦を行うモードです。全部で７戦あります。

●SINGLE VS.[シングルVSモード]
シングルバトルでの２人対戦プレイを繰り返し行うモードです。

●SINGLE ALL[シングルオールモード]
全CPUキャラクターと対戦するモードです。シングル各モードとちがって、メインで戦うキャラとストライカーキャラを対戦ごとに入れ替えることはできません。

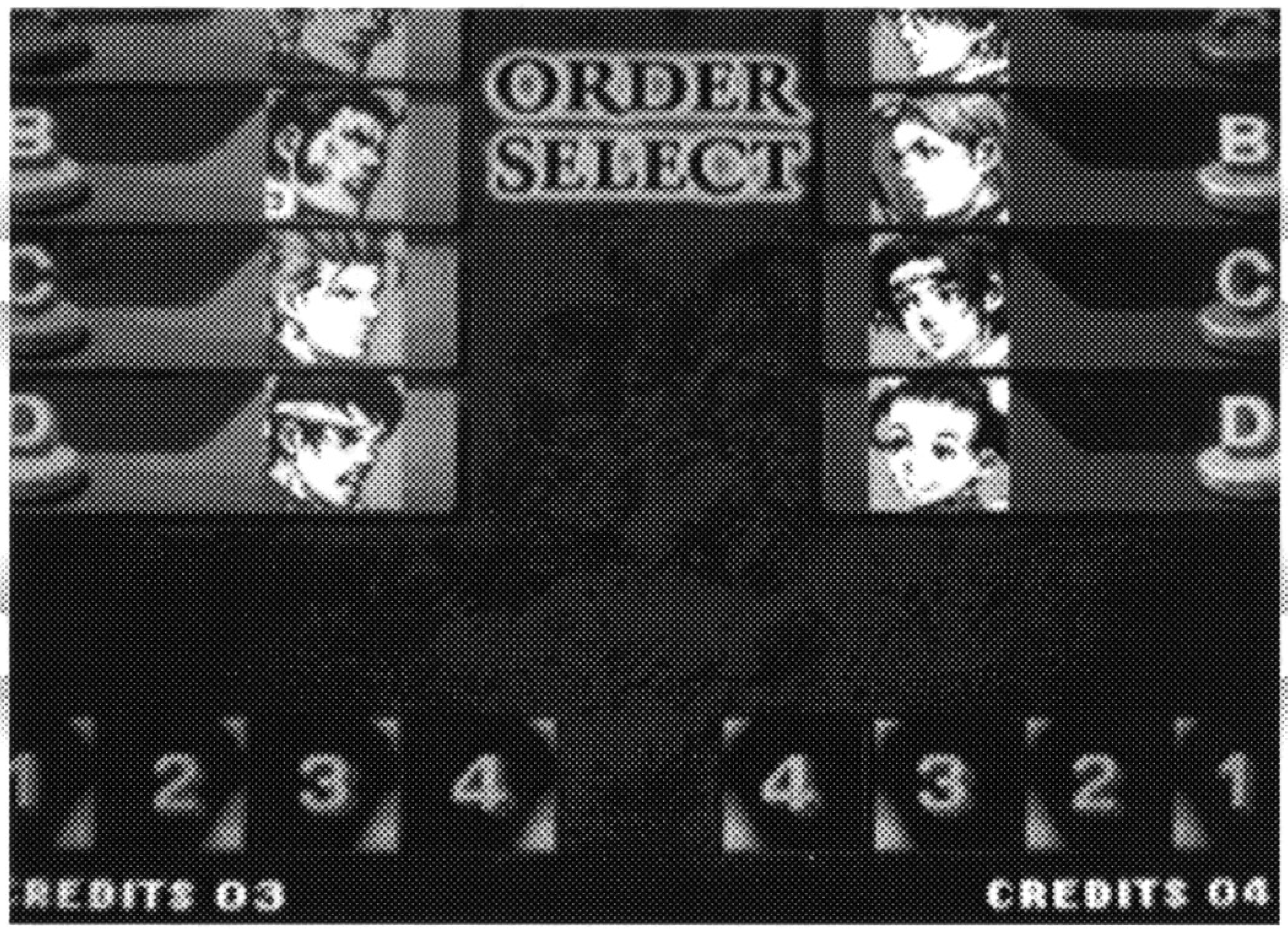
●PRACTICE[プラクティスモード]
コマンド入力や連続技入力などのプレイを練習できるモードです。→P18

●OPTION[オプションモード]
ゲームの各種設定を変更できるモードです。→P19・20

② チームメンバーの選択

キャラクターを４人選択します。
１人ずつ順にレバー上下左右で選び、Ａボタンで決定していってください。なお、シングルバトルの場合はキャラクターを２人選択してください。

③ オーダーの決定



試合に出場する順番及びストライカーを決めます。
選択した４人のキャラクターそれぞれにＡ～Ｄまでのボタンが割り当てられるので、１人目から順に使いたいキャラクターのボタンを押していってください(４人目がストライカーとなります)。オーダーはステージごとに変更できます。なお、シングルバトルの場合も、同様の操作でオーダーを決定してください(ステージごとにオーダーを入れ替えることも可能)。

④ 試合開始！

ルーレットチームエディットについて

キャラクター選択時にルーレットを使ってランダムに使用キャラクターを選ぶことができます。キャラクター選択画面中央の「？」にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

途中参加について

チームプレイモードもしくはシングルプレイモードの最中に使っていない側のコントローラーのスタートボタンを押すと、CPU戦を中断して2人対戦プレイに切り替わります。

コンティニューサービスについて

チームプレイモードもしくはシングルプレイモードで試合に敗れるとコンティニューカウントが表示されます。カウントが0になる前にスタートボタンを押すと、コンティニューサービス選択画面が表示され、以下の4つのサービスが選べます。A・B・C・Dのいずれかのボタンを押してください。

●Aボタン

[敵体力１／３]CPUキャラの体力ゲージが1/3の状態で再開。

●Bボタン

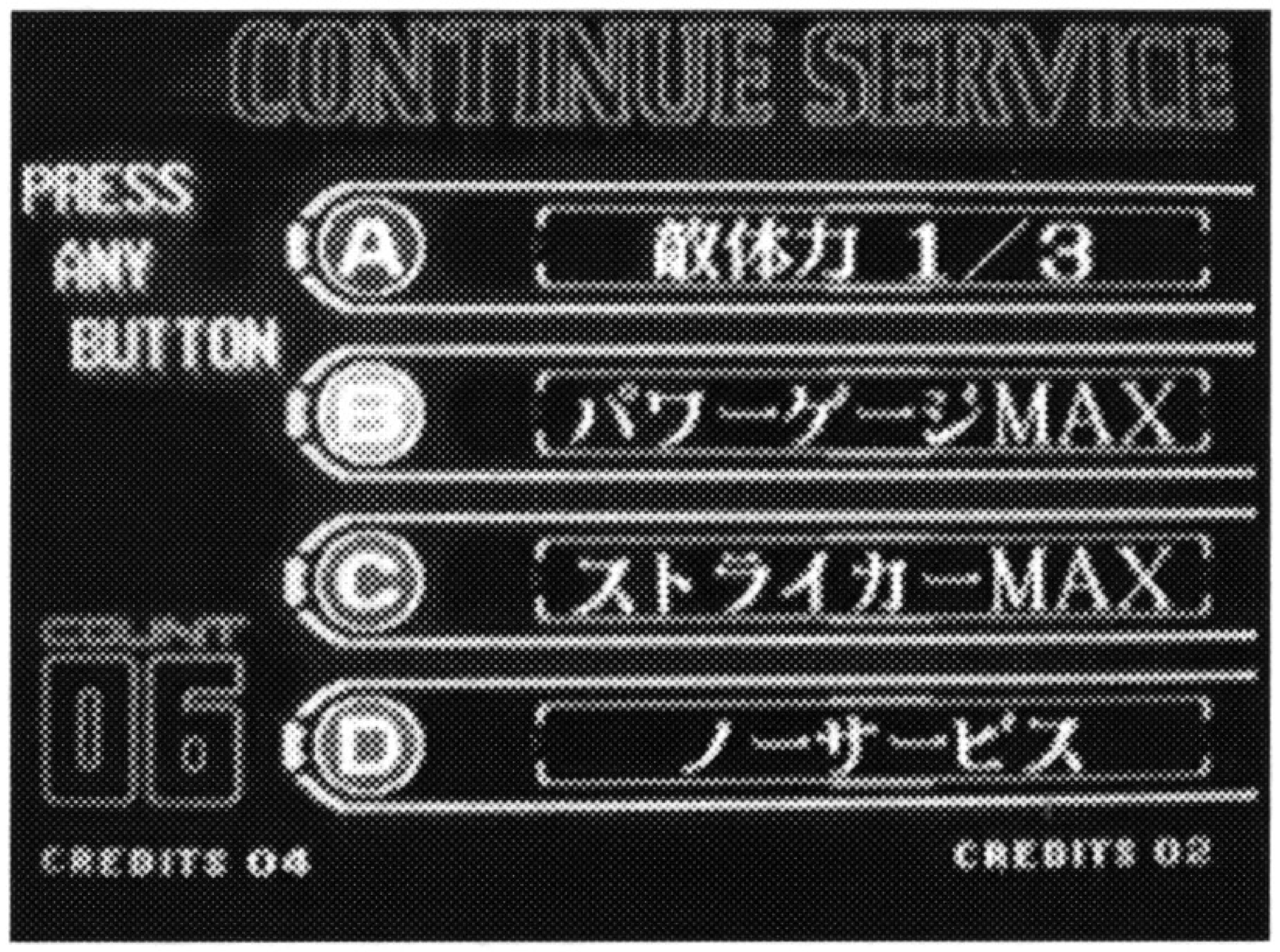
[パワーゲージMAX]パワーゲージMAX状態で再開。

●Cボタン

[ストライカーMAX]ストライカーが無制限に使用できる状態で再開。

●Dボタン

[ノーサービス]どのサービスも受けずに通常の状態で再開。



イラストとデモの鑑賞について

アートギャラリーの見方

タイトル画面で「ＡＲＴ ＧＡＬＬＥＲＹ」を選択・決定すると、アートギャラリーモードに進み、設定原画や未公開イラストなどを鑑賞することができます。アートギャラリーメニュー画面が表示されたらレバー上下で次の４つのメニューから１つを選び、Ａボタンで決定してください。

- ●**UNUSED ARTS**………ボツキャラなどの原画を鑑賞できます。
- ●**ROUGH ARTS**…………設定原画を鑑賞できます。
- ●**VICTORY ARTS**………勝利メッセージ画面の原画を鑑賞できます。
- ●**ILLUSTRATIONS**……描き下ろしのイラストを鑑賞できます。
- ●**EXIT** ………………………タイトル画面に戻ります。

《各イラスト表示画面での操作》

Aボタン…………次のイラストに進む(ＮＥＸＴ)

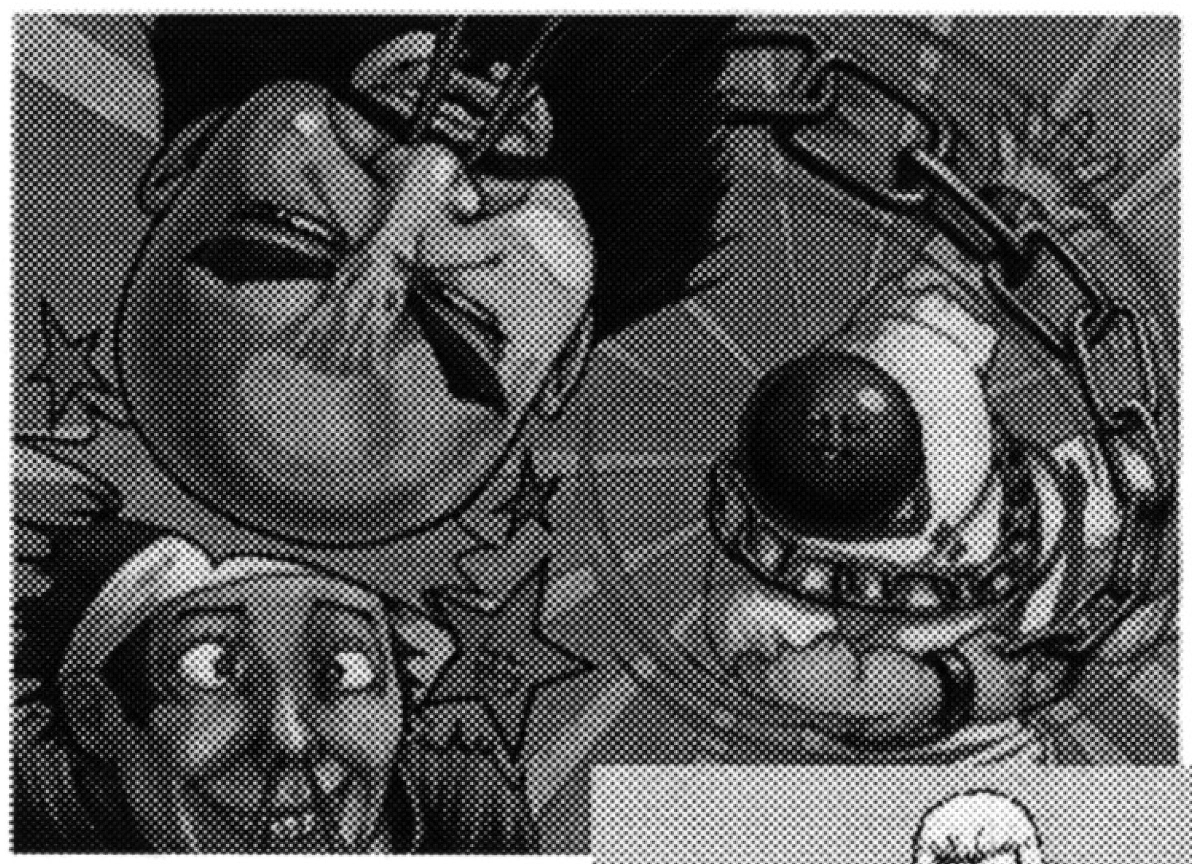
Bボタン………… １つ前のイラストに戻る(ＢＡＣＫ)

Cボタン…………コントロールパネル表示の有無の切り替え

Dボタン…………使用しません

スタートボタン…使用しません

セレクトボタン…終了(ＱＵＩＴ)

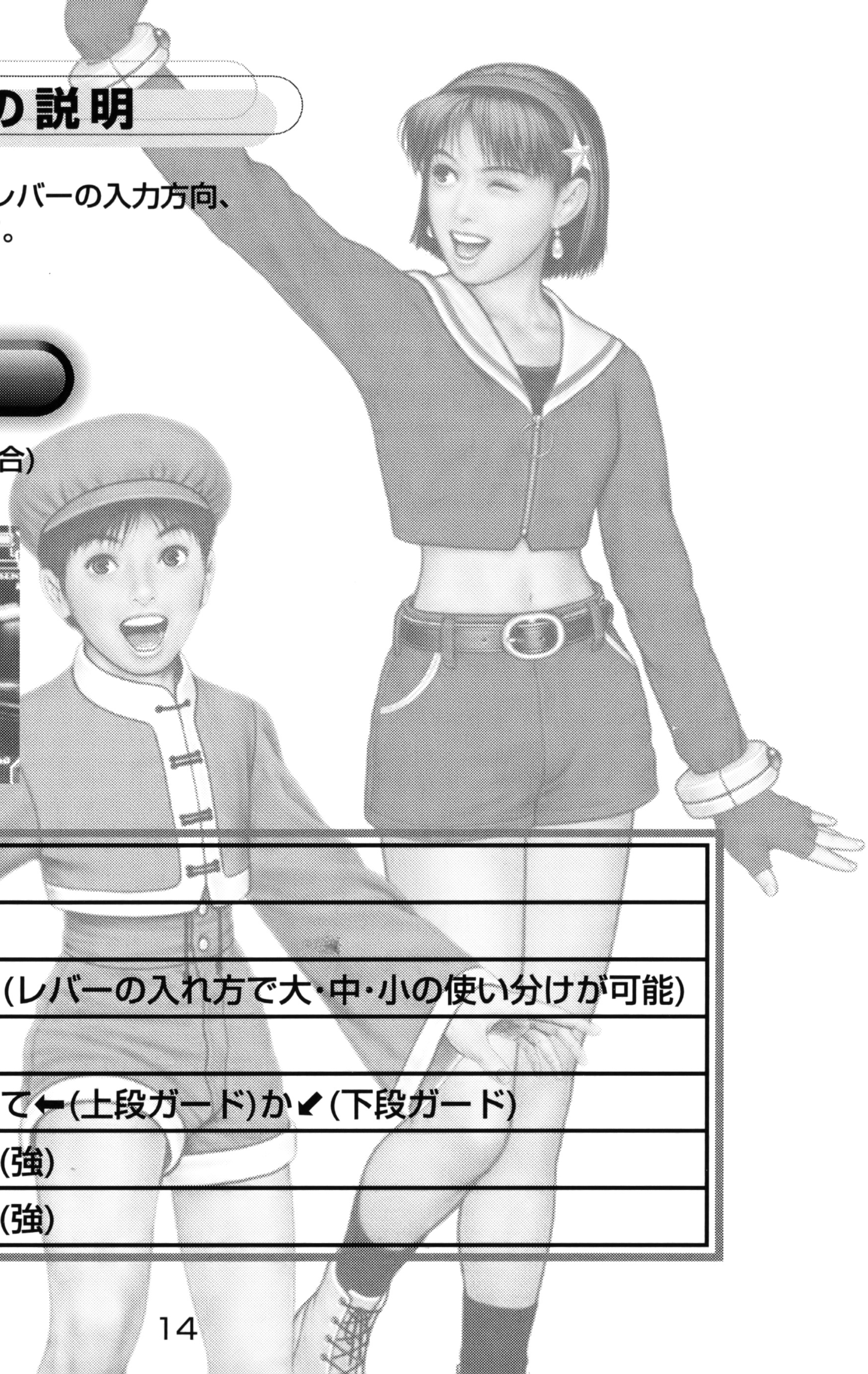


デモギャラリーの見方

タイトル画面で「ＤＥＭＯ ＧＡＬＬＥＲＹ」を選択・決定すると、デモギャラリーモードに進み、クリアしたチームの各種デモを鑑賞できます。デモギャラリーメニュー画面が表示されたらレバー左右でチーム名を切り替え、次に見たいデモを選んでＡボタンで決定してください。なお、クリアしていないチームは選択してもデモを見ることはできません。

キャラクター操作の説明

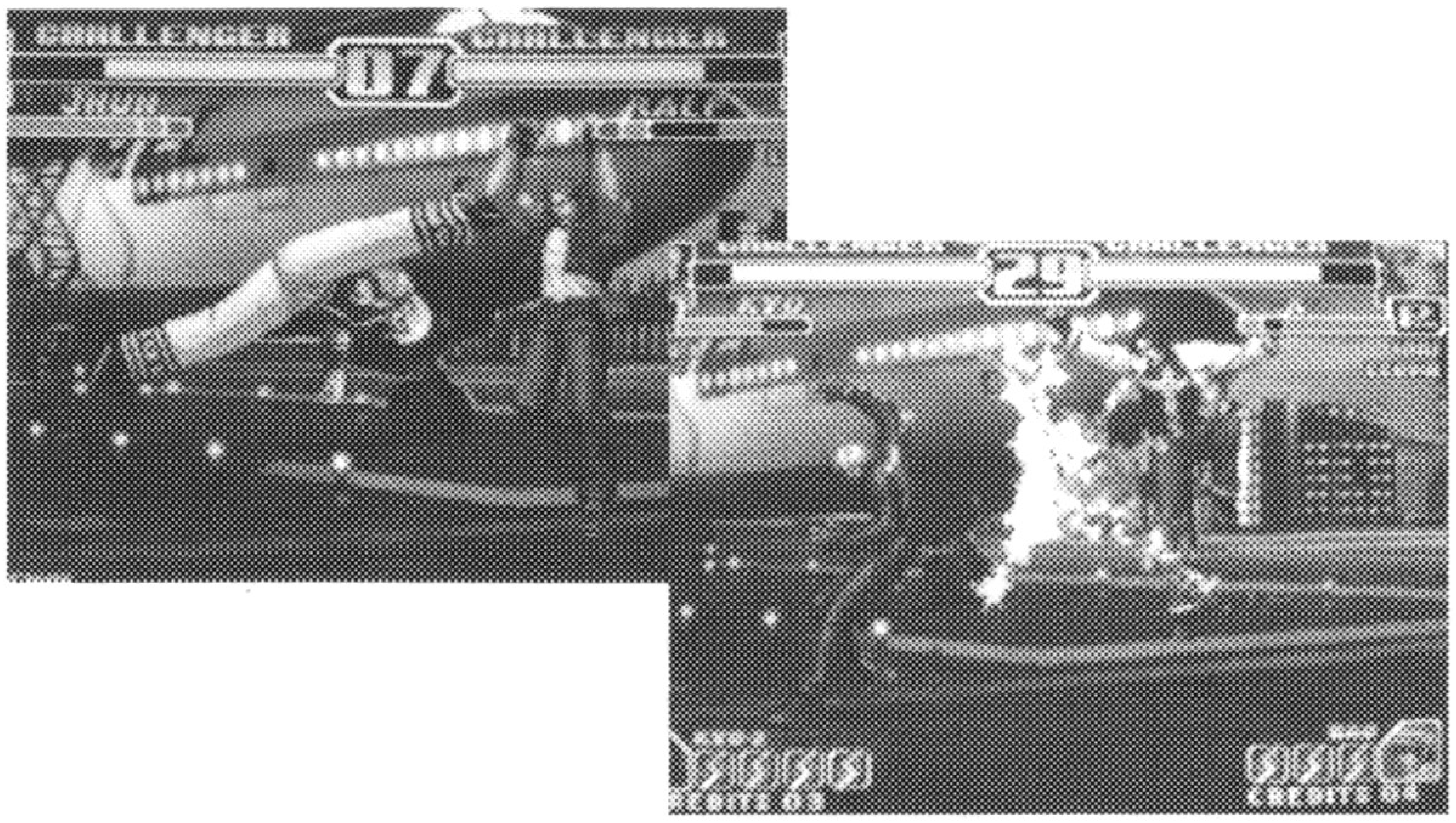
操作は初期設定時で、「➡」はレバーの入力方向、
「A～D」はボタンの略称です。



基本操作

(キャラクターが右向きの場合)

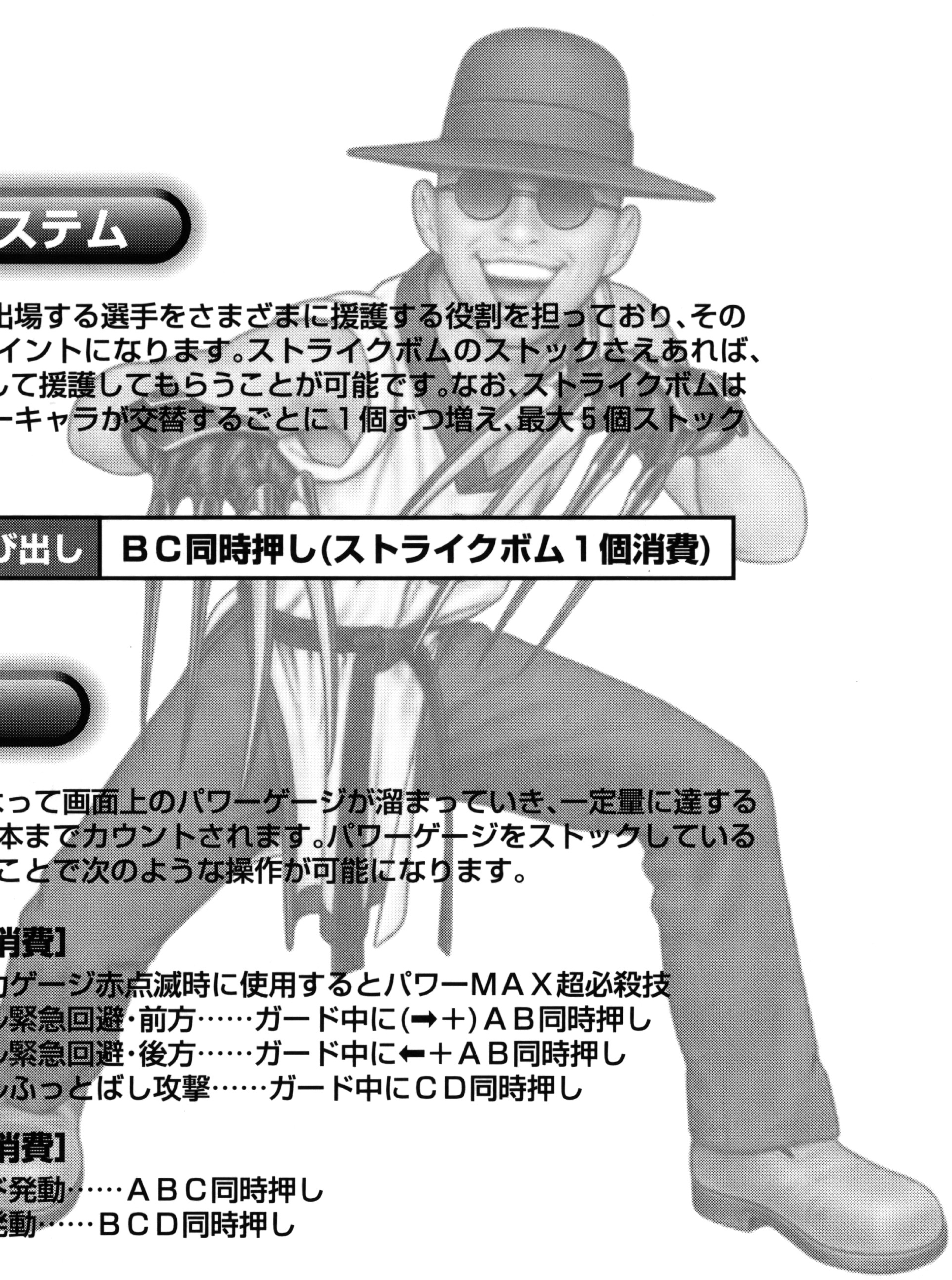
前進	➡
後退	⬅
ジャンプ	⬉か⬆か⬈(レバーの入れ方で大・中・小の使い分けが可能)
しゃがみ	⬋か⬇か⬊
ガード	攻撃に対して⬅(上段ガード)か⬋(下段ガード)
パンチ	A(弱)かC(強)
キック	B(弱)かD(強)



特殊操作

(キャラクターが右向きの場合)

ダッシュ	すばやく➡➡
バックステップ	すばやく⬅⬅
かわし移動・前方	ＡＢ同時押し(または➡＋ＡＢ同時押し)
かわし移動・後方	⬅＋ＡＢ同時押し
移動攻撃	かわし移動中にA・B・C・Dのいずれか
ふっとばし攻撃	ＣＤ同時押し
投げはずし	通常投げでつかまれた時に ⬅か➡＋A・B・C・Dのいずれか
受け身	ダウン直前にＡＢ同時押し
挑発	スタートボタン
ガード弾き	相手のガードに対して一定時間内に連続攻撃を与える



ストライカーシステム

ストライカーは試合に出場する選手をさまざまに援護する役割を担っており、その使い方が試合のキーポイントになります。ストライクボムのストックさえあれば、試合中いつでも呼び出して援護してもらうことが可能です。なお、ストライクボムは初期は3個でプレイヤーキャラが交替するごとに1個ずつ増え、最大5個ストックできます。

ストライカー呼び出し	ＢＣ同時押し(ストライクボム1個消費)

パワーゲージ

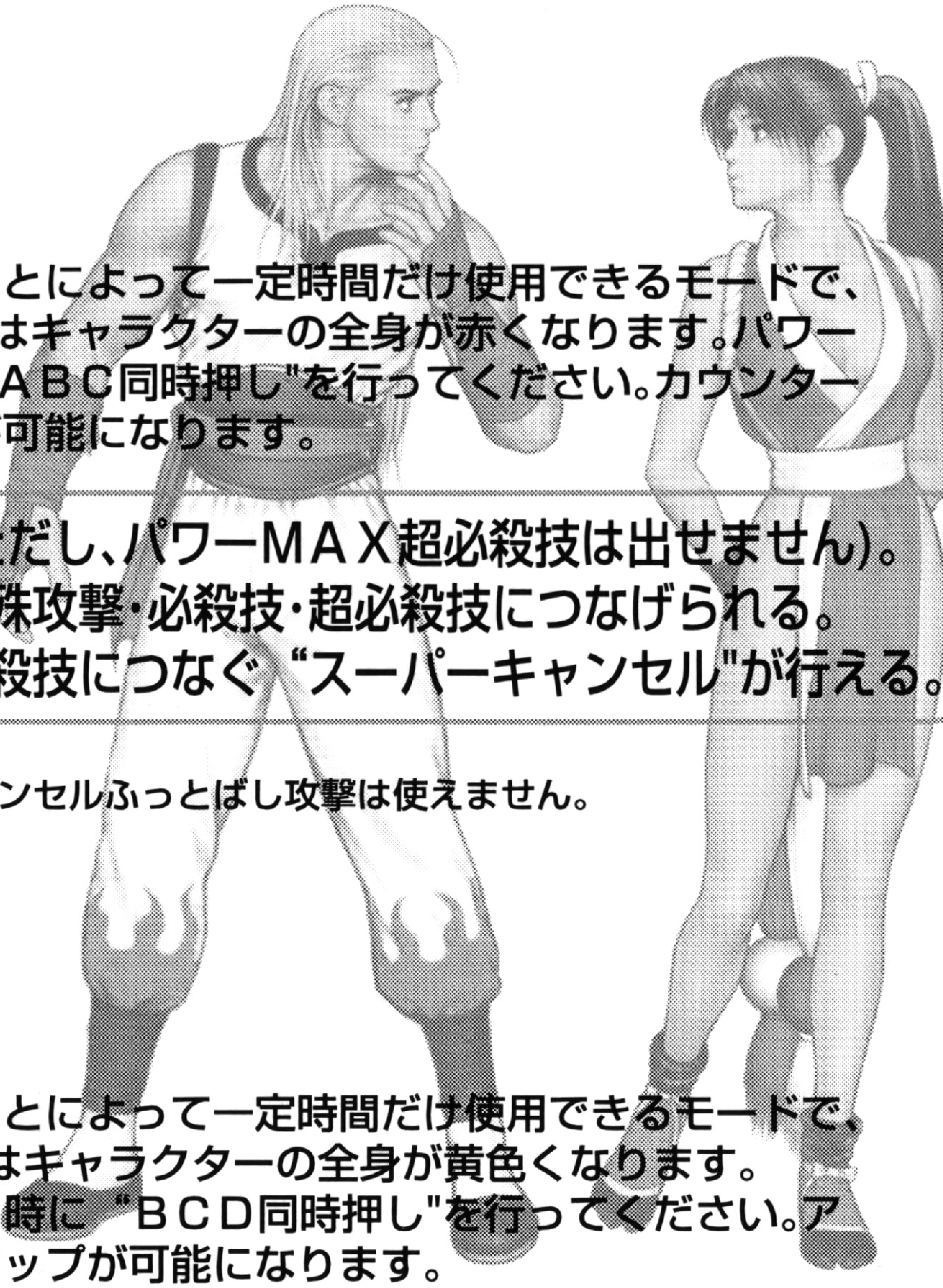
相手を攻撃することによって画面上のパワーゲージが溜まっていき、一定量に達するとストックされ、最大3本までカウントされます。パワーゲージをストックしている時は、ゲージを消費することで次のような操作が可能になります。

[パワーゲージ1本消費]

●超必殺技……体力ゲージ赤点滅時に使用するとパワーＭＡＸ超必殺技
●ガードキャンセル緊急回避・前方……ガード中に(➡＋)ＡＢ同時押し
●ガードキャンセル緊急回避・後方……ガード中に⬅＋ＡＢ同時押し
●ガードキャンセルふっとばし攻撃……ガード中にＣＤ同時押し

[パワーゲージ3本消費]

●カウンターモード発動……ＡＢＣ同時押し
●アーマーモード発動……ＢＣＤ同時押し



カウンターモード

パワーゲージ３本すべてを消費することによって一定時間だけ使用できるモードで、主に攻撃面をパワーアップし、発動中はキャラクターの全身が赤くなります。パワーゲージを３本ストックしている時に“ＡＢＣ同時押し”を行ってください。カウンターモード中は次のようなパワーアップが可能になります。

- 超必殺技が無制限に使える（ただし、パワーＭＡＸ超必殺技は出せません）。
- 移動攻撃からキャンセルで特殊攻撃・必殺技・超必殺技につなげられる。
- 必殺技からキャンセルで超必殺技につなぐ“スーパーキャンセル”が行える。

※ガードキャンセル緊急回避・ガードキャンセルふっとばし攻撃は使えません。

アーマーモード

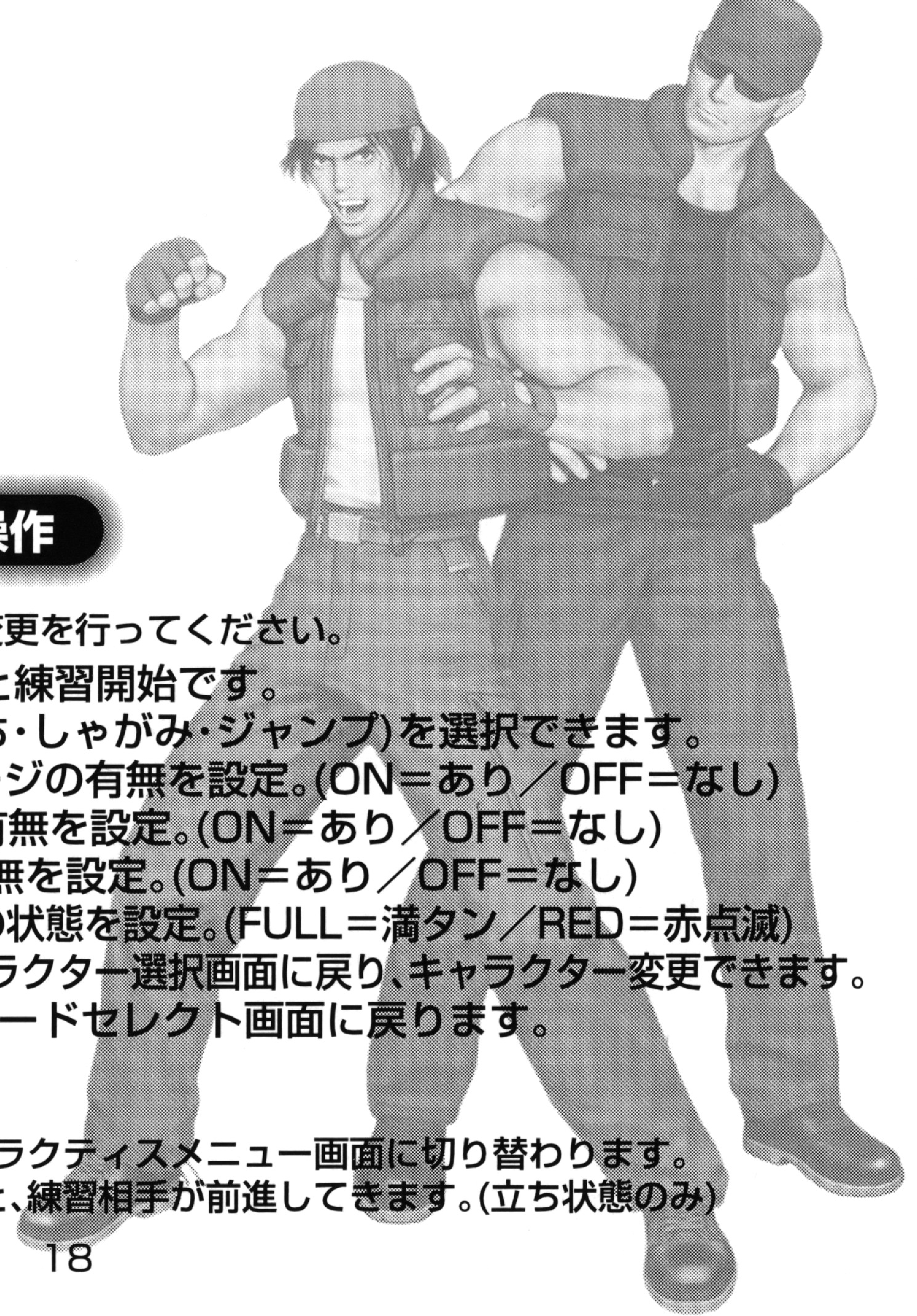
パワーゲージ３本すべてを消費することによって一定時間だけ使用できるモードで、主に防御面をパワーアップし、発動中はキャラクターの全身が黄色くなります。パワーゲージを３本ストックしている時に“ＢＣＤ同時押し”を行ってください。アーマーモード中は次のようなパワーアップが可能になります。

- 必殺技をガードしても体力が削られない。
- 攻撃を受けてものけぞらない“スーパーアーマー”状態になる。
- 移動攻撃で相手をふっとばせるようになる。

※超必殺技・ガードキャンセル緊急回避・ガードキャンセルふっとばし攻撃は使えません。

プラクティスモードについて

モードセレクト画面で「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」を選択・決定した後に、「使用キャラ」→「使用キャラのストライカー」→「練習相手」→「練習相手のストライカー」の順にレバー上下左右で選び、Ａボタンで決定していってください。次にプラクティスメニュー画面が表示されたら、練習相手の状態などを設定変更して練習開始です。なお、プラクティスモードは１Ｐ側・２Ｐ側どちらからでも始められます。



プラクティスメニュー画面の操作

レバー上下で項目を選び、左右で設定変更を行ってください。

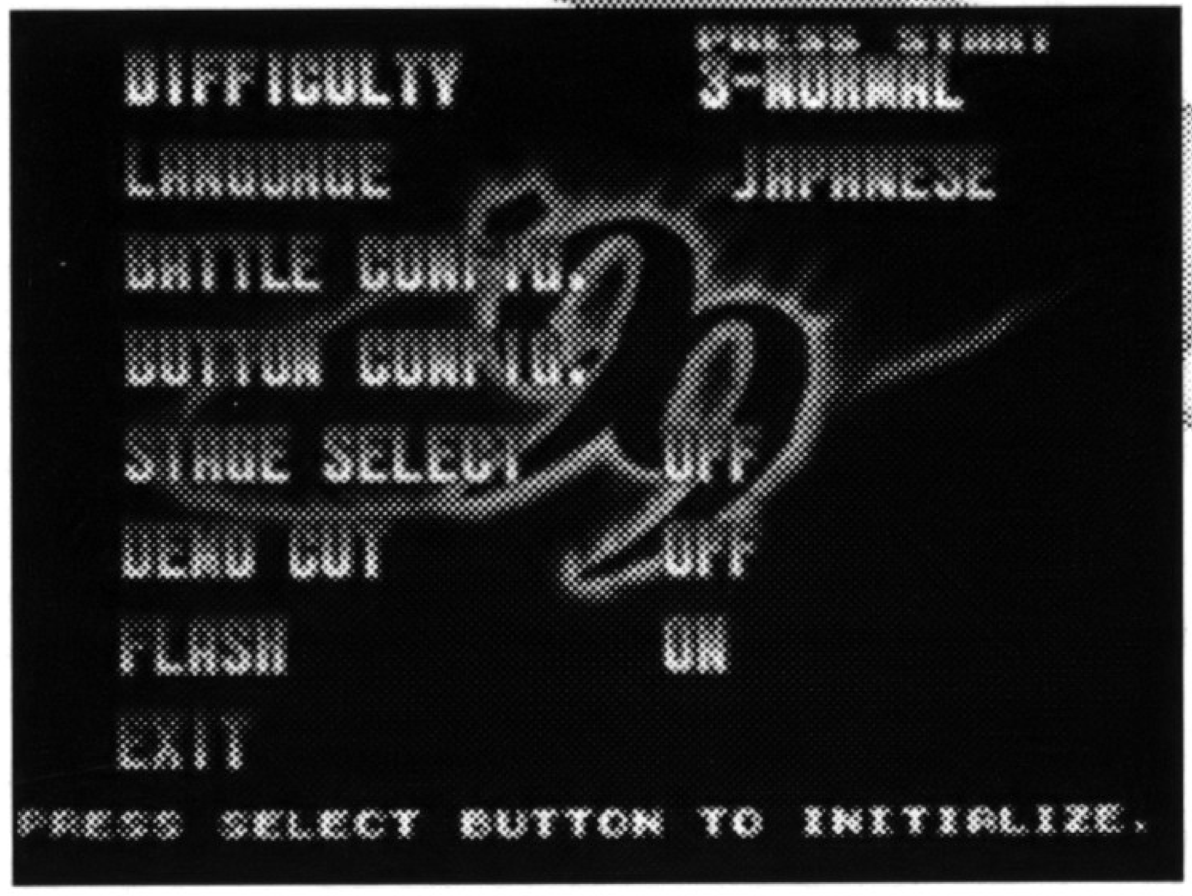
- ●**START**：Ａボタンで決定すると練習開始です。
- ●**ACTION**：練習相手の状態(立ち・しゃがみ・ジャンプ)を選択できます。
- ●**COUNTER**：カウンターダメージの有無を設定。(ON＝あり／OFF＝なし)
- ●**ATTACK**：練習相手の攻撃の有無を設定。(ON＝あり／OFF＝なし)
- ●**GUARD**：練習相手の防御の有無を設定。(ON＝あり／OFF＝なし)
- ●**LIFE**：使用キャラの体力ゲージの状態を設定。(FULL＝満タン／RED＝赤点滅)
- ●**CHARACTER CHANGE**：キャラクター選択画面に戻り、キャラクター変更できます。
- ●**EXIT**：Ａボタンで決定するとモードセレクト画面に戻ります。

その他の注意点

●練習中にセレクトボタンを押すと、プラクティスメニュー画面に切り替わります。
●練習中にスタートボタンで挑発すると、練習相手が前進してきます。(立ち状態のみ)

オプションモードについて

モードセレクト画面で「ＯＰＴＩＯＮ」を選択・決定すると、オプション画面に切り替わります。
レバー上下で項目の選択、左右で設定内容の変更を行ってください。



[DIFFICULTY]
ＣＰＵキャラクターの強さを８段階に変更できます。１→８の順に強くなります。

[LANGUAGE]
画面の言語表示を日本語・英語・スペイン語・ポルトガル語の４カ国語に変更できます。

[BATTLE CONFIG.]
Ａボタンで決定すると、バトルコンフィグ画面に切り替わります。→Ｐ20

[BUTTON CONFIG.]
Ａボタンで決定すると、ボタンコンフィグ画面に切り替わります。→Ｐ20

[STAGE SELECT]
チームＶＳモードとシングルＶＳモードでのステージ選択画面の有無を設定できます。
(ＯＮ→対戦前にステージ選択が可能／ＯＦＦ→なし)

[DEMO CUT]
各種セレクト画面の簡略化と演出カットの有無を設定できます。(ＯＮ→あり／ＯＦＦ→なし)

[FLASH]
ゲーム中の画面フラッシュの有無を設定できます。(ＯＮ→あり／ＯＦＦ→なし)

[EXIT]
Ａボタンで決定すると、モードセレクト画面に戻ります。

※画面フラッシュの対象は、超必殺技ヒット時・カウンターヒット時・投げはずし時・必殺技(超必殺技)ＫＯ時です。

バトルコンフィグ

バトルコンフィグ画面では、プレイ中のシステムを変更できます。レバー上下で項目を選び、左右で設定内容を変更してください。

●PLAY TIME
プレイ時間を変更できます。(NORMAL＝通常／∞＝時間無制限)

●POWER GAUGE
ゲーム中のパワーゲージの状態を３種類から選択できます。
(OFF＝使用しない／NORMAL＝通常／MAX＝ゲージＭＡＸ状態)

●STRIKER
ストライカーの使用回数を設定できます。7段階の変更が可能です。
(OFF＝使用しない／1〜5＝1〜5の各回数／MAX＝無制限に使用)

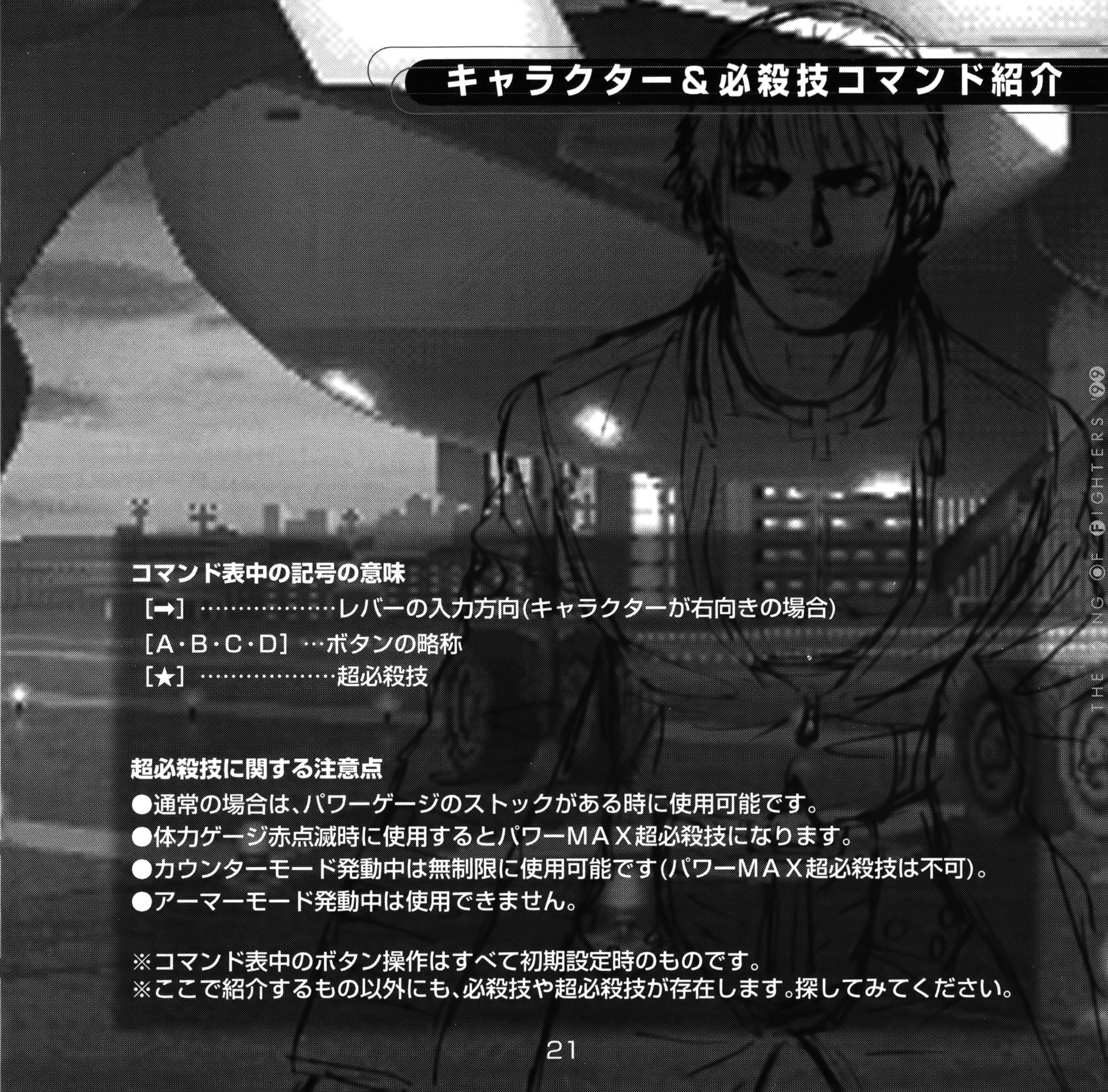
●SINGLE POINT
シングルバトルの勝利ポイント数(１〜３)を設定できます。

●DISP.CUT
残り時間・体力ゲージ・パワーゲージの各表示の有無を設定できます。
(ON＝表示あり／OFF＝表示なし)

●EXIT
オプション画面に戻ります。

ボタンコンフィグ

ボタンコンフィグ画面では、コントローラーの操作設定を変更できます。レバー上下で設定変更したい操作項目を選び、使いたいボタンを押してください。設定が終了したら、レバー上下で「ＥＸＩＴ」を選び、Ａボタンで決定すれば、オプション画面に戻ります。



コマンド表中の記号の意味

［➡］…………………レバーの入力方向(キャラクターが右向きの場合)

［A·B·C·D］…ボタンの略称

［★］…………………超必殺技

超必殺技に関する注意点

●通常の場合は、パワーゲージのストックがある時に使用可能です。

●体力ゲージ赤点滅時に使用するとパワーＭＡＸ超必殺技になります。

●カウンターモード発動中は無制限に使用可能です(パワーＭＡＸ超必殺技は不可)。

●アーマーモード発動中は使用できません。

※コマンド表中のボタン操作はすべて初期設定時のものです。

※ここで紹介するもの以外にも、必殺技や超必殺技が存在します。探してみてください。

主人公チーム

K'

アイントリガー	⬇︎↘︎➡︎+AorC
クロウバイツ	➡︎⬇︎↘︎+AorC
ミニッツスパイク	⬇︎↙︎⬅︎+BorD
ブラックアウト	⬇︎↘︎➡︎+BorD
★チェーンドライブ	⬇︎↘︎➡︎↘︎⬇︎↙︎⬅︎+AorC

マキシマ

M4型・ベイパーキャノン	⬇︎↙︎⬅︎+AorC
マキシマ・スクランブル	⬇︎↘︎➡︎+AorC
M11型・デンジャラスアーチ	接近して⬅︎↙︎⬇︎↘︎➡︎+BorD
★バンカーバスター	⬇︎↘︎➡︎↘︎⬇︎↙︎⬅︎+AorC
★マキシマ・リベンジャー	接近して(➡︎↘︎⬇︎↙︎⬅︎)×2+BorD

二階堂 紅丸

居合い蹴り	⬇︎↘︎➡︎+BorD
反動三段蹴り	居合い蹴り中に⬇︎⬆︎+BorD
真空片手駒	⬇︎↙︎⬅︎+AorC
雷靭拳	⬇︎↘︎➡︎+AorC
★幻影ハリケーン	⬇︎↘︎➡︎⬇︎↘︎➡︎+BorD

矢吹 真吾

百拾四式　荒咬み・未完成	⬇︎↘︎➡︎+A
百拾五式　毒咬み・未完成	⬇︎↘︎➡︎+C
百式　鬼焼き・未完成	➡︎⬇︎↘︎+AorC
弐百拾式　琴月・未完成	➡︎↘︎⬇︎↙︎⬅︎+BorD
★バーニングSHINGO	⬇︎↙︎⬅︎↙︎⬇︎↘︎➡︎+AorC

餓狼伝説チーム

テリー・ボガード

バーンナックル	⬇⬋⬅+AorC
パワーウェーブ	⬇⬊➡+A
ラウンドウェーブ	⬇⬊➡+C
ライジングタックル	⬇タメ⬆+AorC
★パワーゲイザー	⬇⬋⬅⬋➡+AorC

アンディ・ボガード

斬影拳	⬋➡+AorC
飛翔拳	⬇⬋⬅+A
激・飛翔拳	⬇⬋⬅+C
昇龍弾	➡⬇⬊+AorC
★斬影流星拳	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+AorC

ジョー・東

ハリケーンアッパー	⬅⬋⬇⬊➡+AorC
タイガーキック	➡⬇⬊+BorD
黄金のカカト	⬇⬋⬅+BorD
爆裂拳	AorC連打
★史上最強のローキック	⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD

不知火 舞

龍炎舞	⬇⬋⬅+AorC
小夜千鳥	⬇⬋⬅+BorD
花蝶扇	⬇⬊➡+AorC
必殺忍蜂	⬅⬋⬇⬊➡+BorD
★鳳凰の舞	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+AorC

龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ

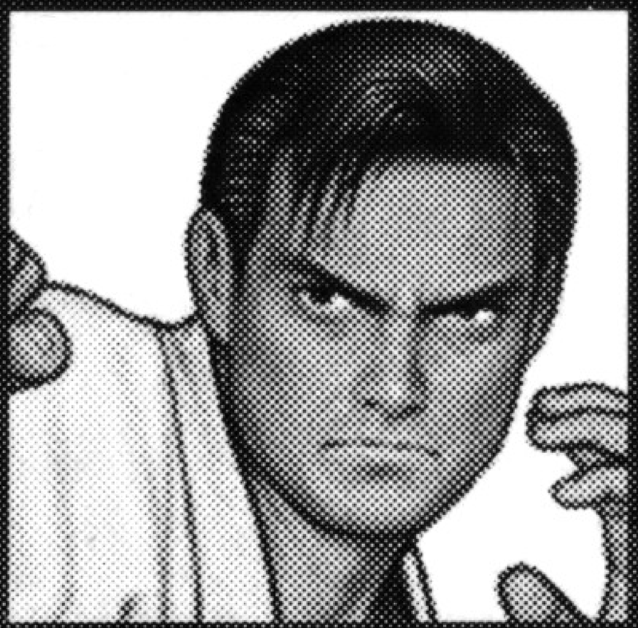
虎煌拳	⬇↘➡+AorC
虎咆	➡⬇↘+AorC
飛燕疾風脚	➡↘⬇↙⬅+BorD
虎咆疾風拳	⬇↙⬅+AorC
★天地覇煌拳	⬇↘➡⬇↘➡+AorC

ロバート・ガルシア

龍撃拳	⬅タメ➡+AorC
飛燕旋風脚	⬅タメ➡+BorD
旋燕連舞脚	⬇タメ⬆+AorC
龍斬翔	⬇タメ⬆+BorD
★龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorC

ユリ・サカザキ

虎煌拳	⬇↘➡+AorC
雷煌拳	⬇↘➡+BorD
飛燕疾風拳	⬇↙⬅+AorC
百烈びんた	➡↘⬇↙⬅➡+BorD
★飛燕鳳凰脚	⬇↘➡↘⬇↙⬅+BorD



タクマ・サカザキ

虎煌拳	⬇↘➡+AorC
飛燕疾風脚	↙タメ➡+BorD
猛虎　無頼岩	⬇↙⬅+AorC
暫烈拳	➡⬅➡+AorC
★覇王至高拳	➡⬅↙⬇↘➡+AorC

怒チーム

レオナ

ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
グランドセイバー	←タメ→+BorD
Xキャリバー	空中で↓↙←+AorC
★Vスラッシャー	空中で↓↘→↘↓↙←+AorC
★グレイトフルデッド	↓↘→↓↘→+AorC

ラルフ

ガトリングアタック	←タメ→+AorC
急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+AorC
バルカンパンチ	AorC連打
ラルフタックル	→↘↓↙←+BorD
★馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD

クラーク

ガトリングアタック	←タメ→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+BorD
マウントタックル	←↙↓↘→+AorC
ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
★ランニングスリー	(←↙↓↘→)×2+BorD

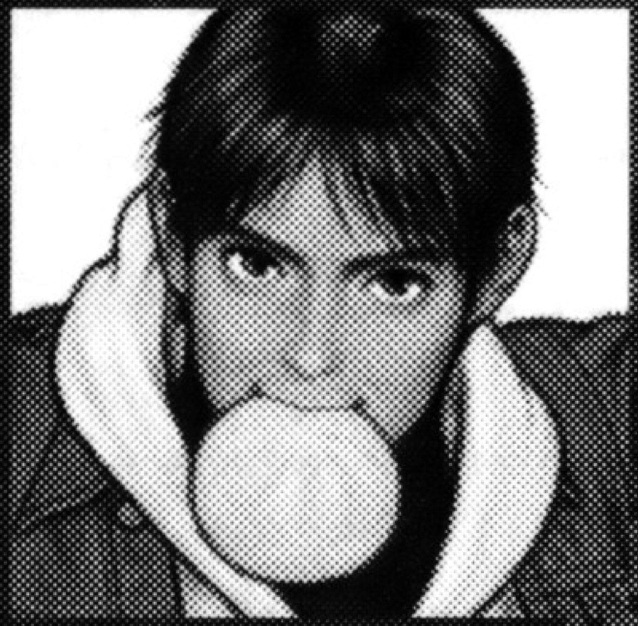
ウィップ

ブーメラン・ショット	←↙↓↘→+AorC
アサシン・ストライク	→↓↘+AorBorCorD
フック・ショット	空中で↓↙←+AorC
ストリングス・ショット	→↘↓↙←+AorBorC
★ソニック・スローター	↓↙←↙↓↘→+AorC

サイコソルジャーチーム

麻宮 アテナ

サイコボールアタック	⬇↙⬅+AorC
フェニックスアロー	空中で⬇↙⬅+BorD
サイコリフレクター	➡↘⬇↙⬅+BorD
サイコシュート	⬅↙⬇↘➡+AorC
★フェニックスファングアロー	空中で⬇↘➡⬇↘➡+BorD



椎 拳崇

龍連牙　地龍	⬅↙⬇↘➡+A
龍連牙　天龍	⬅↙⬇↘➡+C
龍顎砕	⬅⬇↙+BorD
箭疾歩	⬇↙⬅+AorC
★超龍連拳	⬇↘➡⬇↘➡+AorC

鎮 元斎

瓢箪撃	⬇↙⬅+AorC
柳燐蓬莱	➡⬇↘+AorC
回転的空突拳	⬅↙⬇↘➡+BorD
酔杯靠	⬇↘➡+AorC
★轟欄炎炮	⬇↘➡⬇↘➡+AorC

包

サイコボールアタック・フロント	⬇↙⬅+A
サイコボールアタック・ライズ	⬇↘➡+A
サイコボールアタック・リフレクト	⬇↙⬅+B
サイコボールアタック・エアフロント	空中で⬇↙⬅+A
★サイコボールアタック・MAX	⬇↙⬅⬇↙⬅+AorC

女性格闘家チーム

キング

ベノムストライク	↓↘→+BorD
サプライズローズ	→↓↘+AorC
トラップショット	→↓↘+BorD
ミラージュダンス	接近して←↙↓↘→+AorC
★イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD

ブルー・マリー

スピンフォール	↓↘→+AorC
ストレートスライサー	←タメ→+BorD
バーチカルアロー	→↓↘+BorD
リアルカウンター	↓↙←+AorC
★M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+BorD

藤堂 香澄

重ね当て	↓↘→+AorC
滅身無投	←↙↓↘→+B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
白山桃	↓↙←+BorD
★超重ね当て	↓↘→↓↘→+AorC

李 香緋

天崩山	→↓↘+BorD
那夢波	↓↘→+AorC
閃里肘皇・貫空	(↓↘→+B)×2
心砕波	↓↘→+D
★真心牙	接近して(→↘↓↙←)×2+AorC

韓国チーム

キム・カッファン

半月斬	⬇↙⬅+BorD
飛燕斬	⬇タメ⬆+BorD
流星落	⬅タメ➡+BorD
飛翔脚	空中で⬇↘➡+BorD
★鳳凰飛天脚	⬇↘➡⬇↘➡+BorD

ジョン・フーン

満月斬	⬇↙⬅+BorD
排氣撃	⬇↙⬅+AorC
空砂塵	⬇タメ⬆+AorC
狙鷲陣／猟虎陣	⬇⬇+AorB
★鳳凰天舞脚	空中で⬇↘➡⬇↘➡+BorD

チャン・コーハン

鉄球粉砕撃	⬅タメ➡+AorC
鉄球大回転	AorC連打
大破壊投げ	接近して➡↘⬇↙⬅➡+AorC
★鉄球大暴走	⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorC
★鉄球大撲殺	⬇↘➡⬇↘➡+BorD

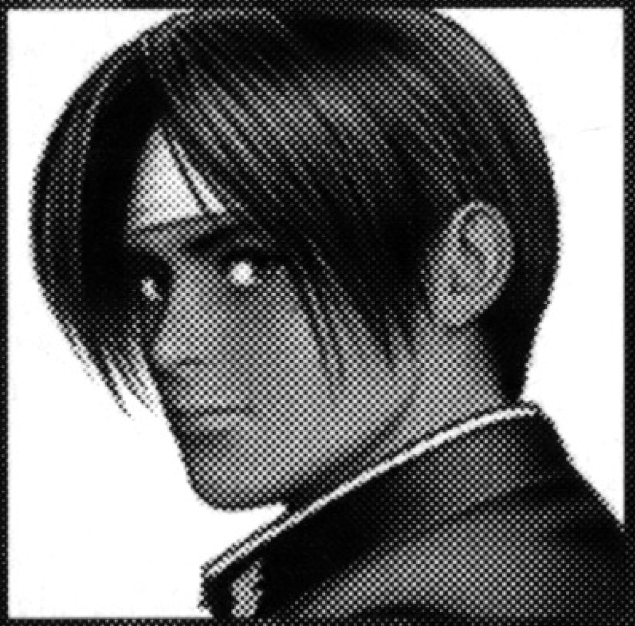
チョイ・ボンゲ

竜巻疾風斬	⬇タメ⬆+AorC
飛翔空裂斬	⬇タメ⬆+BorD
旋風飛猿刺突	⬅タメ➡+AorC
飛翔脚	空中で⬇↘➡+BorD
★真!超絶竜巻真空斬	(➡↘⬇↙⬅)×2+AorC

エディット専用キャラクター

草薙 京1

闇払い	⬇↘➡+AorC
朧車	➡⬇↘+BorD
七拾五式・改	⬇↘➡+B・BorD・D
蒼鬼	⬇↙⬅+AorC
★大蛇薙	⬇↙⬅↙⬇↘➡+AorC



草薙 京2

荒咬み	⬇↘➡+A
毒咬み	⬇↘➡+C
R.E.Dキック	⬅⬇↙+BorD
鬼焼き	➡⬇↘+AorC
★無式	⬇↘➡⬇↘➡+AorC

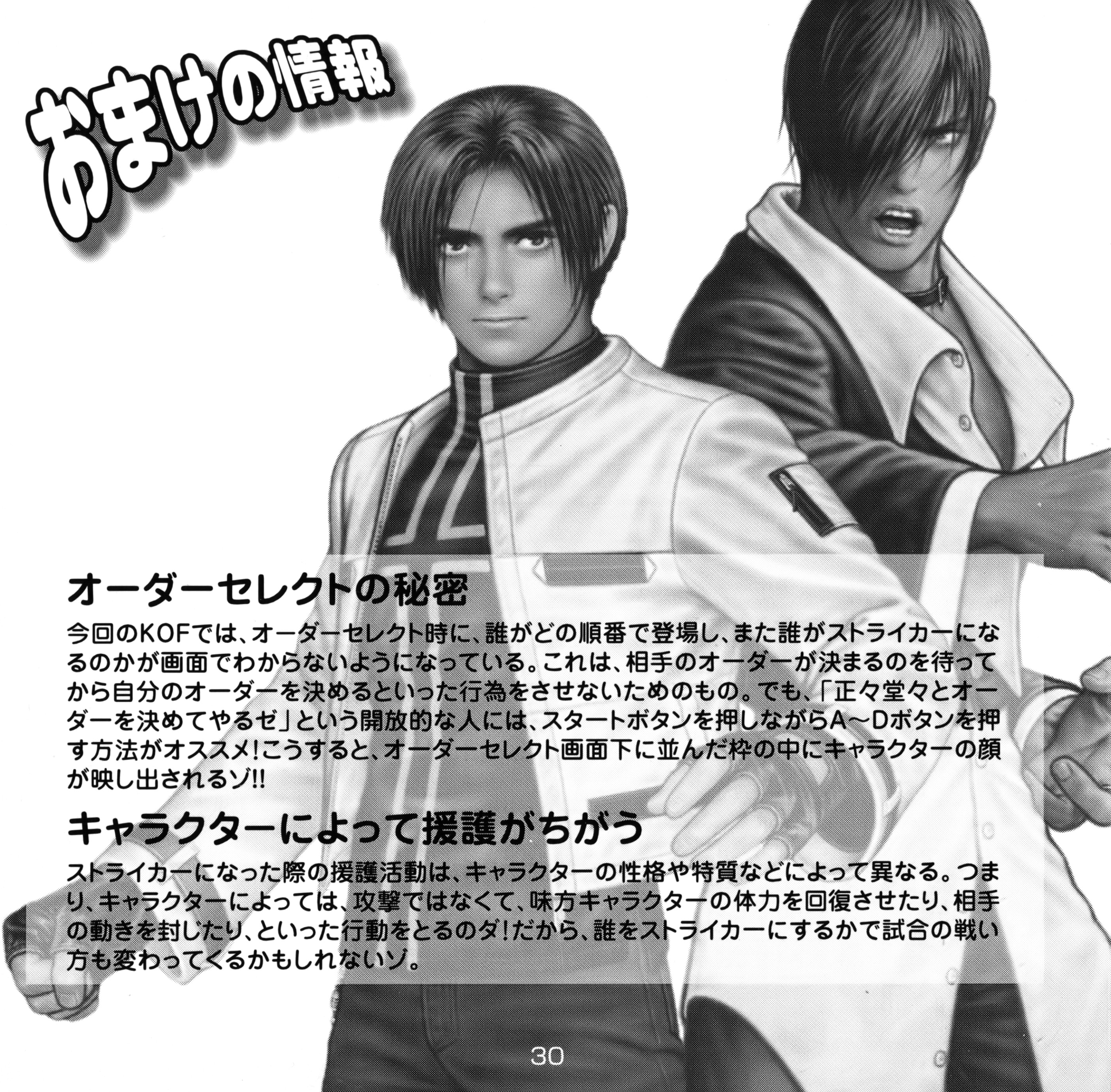
草薙 京

百式・鬼焼き	➡⬇↘+AorC
四百弐拾七式・轢鉄	➡↘⬇↙⬅+BorD
百拾四式・荒咬み	⬇↘➡+A
百拾五式・毒咬み	⬇↘➡+C
★百八拾弐式	⬇↘➡⬇↘➡+AorC

八神 庵

百式・鬼焼き	➡⬇↘+AorC
百八式・闇払い	⬇↘➡+AorC
百弐拾七式・葵花	(⬇↙⬅+AorC)×3
弐百拾弐式・琴月 陰	➡↘⬇↙⬅+BorD
★裏参百拾壱式・析爪櫛	⬇↘➡⬇↘➡+BorD

おまけの情報



オーダーセレクトの秘密

今回のKOFでは、オーダーセレクト時に、誰がどの順番で登場し、また誰がストライカーになるのかが画面でわからないようになっている。これは、相手のオーダーが決まるのを待ってから自分のオーダーを決めるといった行為をさせないためのもの。でも、「正々堂々とオーダーを決めてやるぜ」という開放的な人には、スタートボタンを押しながらA～Dボタンを押す方法がオススメ!こうすると、オーダーセレクト画面下に並んだ枠の中にキャラクターの顔が映し出されるゾ!!

キャラクターによって援護がちがう

ストライカーになった際の援護活動は、キャラクターの性格や特質などによって異なる。つまり、キャラクターによっては、攻撃ではなくて、味方キャラクターの体力を回復させたり、相手の動きを封じたり、といった行動をとるのダ!だから、誰をストライカーにするかで試合の戦い方も変わってくるかもしれないゾ。

SNKサポーターズクラブ　会員募集のお知らせ!!

SNKオフィシャルファンクラブ『SNKサポーターズクラブ』では会員を大募集しています。入会された方には次のような特典が盛りだくさんです！

入会記念グッズ

特大ウエストポーチ＆パスケース

会員特典

- ★メンバーズカード
- ★耳より情報が満載の会報誌（年4回発送予定）
- ★シーズンメール（暑中見舞い・年賀状）
- ★オリジナルグッズ通信販売
- ★『SNK開発ビル』見学ご優待!!

SSC SNK SUPPORTERS CLUB

申し込み方法

郵便局所定の払込取扱票に必要事項を明記の上、3,000円を郵便局にてお振り込みください。（振込手数料はお客様のご負担になります。ご了承ください。）

口座番号	00970-6-309539	金額	3,000円
加入者名	SNKサポーターズクラブ事務局		
通信欄	郵便番号・住所・氏名・電話番号・生年月日・年齢・職業(学年) 所有しているゲーム機（複数回答可）		
払込人住所氏名	ご自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号をお書きください。		

振込用紙（郵便局） ▶ 郵便局でお振り込み ▶ メンバーズカードをお送り致します。 ▶ 入会記念グッズをお送り致します。（約1カ月後） ▶ 会報誌をお送り致します。（2、5、8、11月頃予定）

お問い合わせ先　〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1-6
株式会社SNK　SNKサポーターズクラブ事務局
☎ 06(6339)3610
[受付時間] AM10:00～PM5:00（土・日・祝は除く）

本製品に関するお問い合わせは、下記まで。

SNKサービスセンター

〒564-0063大阪府吹田市江坂町2-21-12
TEL.06-6339-0110
[受付時間] 9:00～17:00（土・日・祝及び時間外はテープサービス）

SNKホームページ

インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう！

http://www.neogeo.co.jp/

NGCD-2510

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY. BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。 NEOGEOはSNKの商標です。

株式会社SNK 〒564-0053
本社 大阪府吹田市江の木町1-6

禁無断転載 MADE IN JAPAN.